



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

*Visual effects* atau *VFX* merupakan manipulasi digital dari sebuah *footage* yang biasanya dilakukan pada saat *post-production* (Dinur, 2017, hlm. 7). Kebanyakan film sekarang ini sudah menggunakan *VFX* meskipun tidak dalam skala yang besar, bahkan dalam film dengan genre drama sekalipun. *Visual effects* dipakai untuk membuat suatu hal yang tidak nyata dapat dipercaya seperti hal tersebut adalah nyata. Biasanya sebuah *production house* memutuskan untuk menggunakan *VFX* dikarenakan hal teknis yang tidak dapat dicapai bila menggunakan *special effects* atau ingin memotong pengeluaran *budget*. Contohnya pada film *Avengers*, pada film tersebut hampir semua elemen menggunakan *VFX* dikarenakan untuk mencapai visual tersebut bisa dikatakan mustahil untuk dicapai dengan *special effects*.

Ada beberapa jenis *visual effects* yang dapat digunakan dalam sebuah film. Contohnya seperti *fluid*, *rigid body*, *matte painting*, *2D VFX*, dan *interface mograph*. Penggunaan dari setiap efek tersebut juga berbeda-beda, misalkan efek *fluid* digunakan untuk membuat visualisasi air atau asap dengan melakukan simulasi. Berbeda dengan efek *rigid body* yang digunakan untuk menyimulasikan efek-efek tabrakan satu benda dengan lainnya yang biasanya dipakai untuk menunjukkan suatu efek seperti kerusakan suatu bangunan. Meskipun penggunaan

dari *setiap* efek berbeda, namun efek-efek tersebut dapat dipadukan sehingga efek yang dihasilkan dapat terlihat lebih realistik.

Penggunaan *visual effects* pada film animasi juga sama seperti pada film *live action*. Perbedaannya adalah dalam film animasi efek tersebut tidak perlu terlihat nyata, namun harus dapat dipercaya oleh penonton. Pada proyek film Skripsi penciptaan *Cybercock*, penulis sebagai perancang *visual effect* akan membahas topik seputar penggunaan efek-efek yang dapat membantu untuk menghasilkan *visual effect* yang dipercaya oleh penonton. Film ini merupakan film animasi 3D bergenre *action* dengan tema futuristik *cyberpunk*.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan *visual effects* ledakan plasma pada animasi 3D *Cybercock*?

## **1.3. Batasan Masalah**

Batasan yang akan dibahas adalah:

1. Perancangan *visual effect* pada film 3D animasi pendek *Cybercock*.
2. Perancangan *visual effects* pada *act* dua *shot* 215 yang merupakan adegan saat kedua ayam beradu cakar sehingga menghasilkan ledakan.
3. Parameter yang digunakan untuk menganalisis adalah warna, bentuk, dan gerakan.
4. *Visual effect* yang dibahas adalah ledakan plasma, *shockwave*, dan *shield* rusak.

#### **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah merancang *visual effects* ledakan plasma pada film pendek *Cybercock*.

#### **1.5. Manfaat Skripsi**

Manfaat dari penulisan Skripsi ini adalah untuk menunjukkan perancangan dan pengaplikasian *visual effects* ledakan plasma pada film animasi pendek *Cybercock* kepada pembaca. Selain itu untuk mengingatkan kembali dan mempertajam kemampuan penulis dalam merancang dan membuat *visual effects* yang lebih baik lagi. Bagi universitas semoga Skripsi ini dalam menjadi salah satu referensi dalam membuat *visual effects* ledakan plasma dalam film animasi 3D lainnya.